



**DISK SYSTEM**

ファミリ- コンピュータ ディスク システム

FMC-LNK

**THE LEGEND OF ZELDA 2**

# リンクの冒険<sup>TM</sup>



**Nintendo®**

ディスクカードを書き換えたキミのための

# じょうずなシールの貼りかた



1 まずディスクカードにはってある書き換え前のシールをきれいにはがしてください。



2 次に右ページのディスクカード用の四角いシールを1枚、はがし取ってください。



決められた位置に隅をきちんと合わせてはろう。

3 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、



4 もう1枚も同じようにしてディスクカードの反対の面にきちんとはれば完成です。



え、めくれたりしないようにすればOKだ。

5 念のためシールの四隅をもう1度押さ



ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただしこのシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

リンクの冒険

ぼうけん サイド エーよう  
▼リンクの冒険 SIDE A用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

SIDE

A

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

© 1987 Nintendo

FMC-LNK

ぼうけん サイド ビーよう  
▼リンクの冒険 SIDE B用シール



ファミリーコンピュータ ディスク システム

SIDE

B

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

© 1987 Nintendo

FMC-LNK





## THE LEGEND OF ZELDA 2

# リンクの冒険<sup>TM</sup>

- リンクはガノンとの激しい戦いの末、ついにガノンを倒し、トライフォースを取り戻し、ゼルダ姫を救い出しました。
- しかし、本当にすべてが終わったのでしょうか。
- それから季節が何度かめぐりました。



- リンクの冒険・ストーリー……………5
- ハイラルの土地へ、リンクは再び旅立った……………18
- 「リンクの冒険」第3のトライフォースを求めて……………22
- キミのリンクの冒険のためのゲームデータ&マニュアル……………42
- これだけは覚えておいてほしい注意事項……………50



ハイラルは<sup>こうはい</sup>荒廃<sup>いつ と</sup>の一途<sup>いつぼう</sup>をたどる一方でした。ガノンの<sup>じゃ</sup>邪悪<sup>あく</sup>な心<sup>こころ</sup>の残<sup>のこ</sup>した力<sup>ちから</sup>が、ハイラルの秩序<sup>あつじよ</sup>をすっかり乱<sup>みだ</sup>していたのです。そのうえ、ガノンが倒<sup>たお</sup>されたあとも、その一部<sup>いちぶ</sup>の手下<sup>てした</sup>たちはハイラルに<sup>のこ</sup>残り、ガノン<sup>ふっかつ</sup>復活<sup>きかい</sup>の機会<sup>きかい</sup>をうかがっていました。

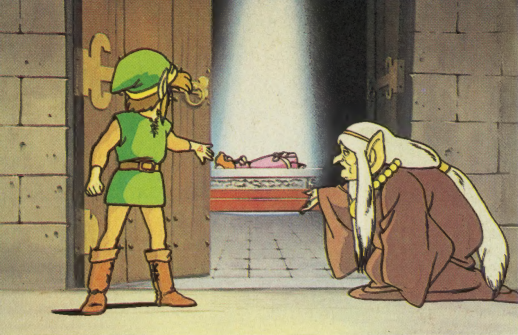
復活<sup>ふっかつ</sup>の鍵<sup>かぎ</sup>、それはガノンを倒<sup>たお</sup>した者<sup>もの</sup>——リンクの血<sup>ち</sup>でした。リンクをいけにえにし、その血<sup>ち</sup>を灰<sup>はい</sup>になったガノンに<sup>ふっかつ</sup>ふりかけることにより、ガノンは復活<sup>ふっかつ</sup>するのです。





いっぽうリンクは、この<sup>しやうおうこく</sup>小王国に<sup>のこ</sup>残り、ハイラルの<sup>ふつこう</sup>復興に力を<sup>ちから</sup>貸していましたが、状況はよくありませんでした。

そんなある日、16歳<sup>ひ</sup>の<sup>さい</sup>誕生日を迎えたリンクの<sup>たんじよう</sup>左手の<sup>むか</sup>甲に、不思議なあざが<sup>う</sup>浮き出てきたのです。そのあざは、まるで<sup>おうこく</sup>王国の<sup>もんしやう</sup>紋章のようでした。<sup>き</sup>気になったリンクは、ゼルダ<sup>ひめ</sup>姫の<sup>う</sup>乳母である、インパの<sup>もと</sup>元にでかけました。あざを見たインパは、<sup>おどろ</sup>驚き、あわてふためきましたが、<sup>れいせい</sup>冷静さを<sup>と</sup>取り戻すと、リンクを<sup>きた</sup>北の<sup>しろ</sup>城に<sup>つ</sup>連れていきました。



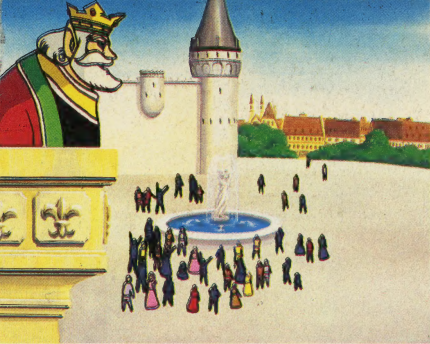
きた しろ あ とびら  
北の城には、開かずの扉というものがあり、その開け方  
し だいだいおう け つか か けい つ  
を知っているのは、代々王家に仕えるインパの家系を継ぐ  
もの 者だけでした。インパはリンクの左手をとると、その扉に  
て 手の手を押して当てました。

するとどうでしょう。錠前のはずれる音がして、扉がき  
ししみながらゆっくりと開いていくではありませんか。そし  
て、その部屋へやの中央ちゆうおうには、大きな祭壇おおいがあり、そこには美  
しい女性じよせいが横たわっていたのです。

「あのおかたが、初代ゼルダ姫しよだい ひめじゃよ」

インパはおちついた口調くきようで話しはじめました。





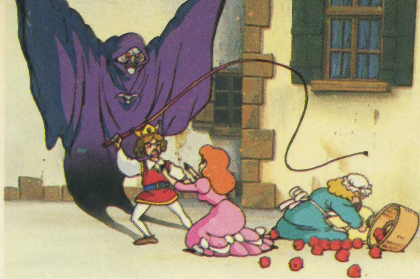
「リンク、お  
まえにハイラ  
ルに伝わる『ゼ  
ルダの伝説』  
を語らねばな  
らない時がき  
たようじゃ。  
昔、まだハ  
イラルが1つ

の国だったころ、偉大なる王がトライフォースを使って、ハ  
イラルの秩序を保っておったそうじゃ。しかし王もまた人  
の子、寿命尽きて亡くなられた。そして、この国の王子が  
次の国王となり、そのすべてを受け継ぐはずだったのじゃ  
が、トライフォースだけは不完全にしか受け継ぐことがで  
きなかったのじゃ。

王子はその足りないものを求めて、ありとあらゆる所を  
捜したが、なかなか見つからなかった。

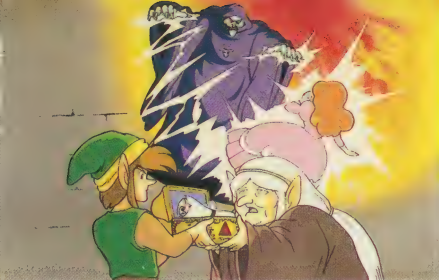
そんな時、王の側近の魔術師が思わぬ知らせをもってき  
たのじゃ」

「魔術師は、  
どうやら王は  
死ぬ前に、こ  
の王子の妹の  
初代ゼルダ姫  
だけにトライ  
フォースにつ  
いての何かを  
しゃべったと



いうのじゃ。さっそく王子はゼルダ姫を問い詰めたのじゃ  
が、姫は決して口を割ろうとはしなかった。いっこうに聞  
き出すことのできない王子にかわり、今度は魔術師が、し  
ゃべらないのなら永遠に眠り続ける魔法をかけるとおどか  
したが、それでも姫は、しゃべろうとはしなかったのじゃ。

業を煮やした魔術師は、本当に魔法をかけようとし、お  
どろいた王子は、呪文を唱えるのをやめさせようとしたが、  
魔術師は王子をはじきとばし、さらに呪文を唱え続け、そ  
してとうとう呪文を全部唱え終えてしまったのじゃ。ゼル  
ダ姫は、その場に崩れ落ち、いつ覚めるともない眠りに入  
ってしまった。と同時に、魔術師もその場に倒れ、絶命し  
ていたそうじゃ」



「王子は<sup>おうじ</sup>大い<sup>おお</sup>  
に<sup>なげ</sup>嘆き<sup>かな</sup>悲しみ、  
ゼルダ<sup>ひめ</sup>姫をこ  
の<sup>へ</sup>部屋<sup>や</sup>に<sup>お</sup>置  
いたのじゃ。い  
つか<sup>き</sup>きとよ  
みが<sup>え</sup>えること  
を<sup>わが</sup>願<sup>ねが</sup>ってな。

そして、こ

の<sup>ひげき</sup>悲劇<sup>に</sup>を<sup>ど</sup>二度と<sup>わす</sup>忘れぬようにと、<sup>だいだいおうけ</sup>代々<sup>う</sup>王家<sup>みん</sup>に<sup>な</sup>生まれる女<sup>めい</sup>の子<sup>こ</sup>には、必ず『ゼルダ』と名づけるように命<sup>いのち</sup>じな<sup>な</sup>さ<sup>な</sup>ったの  
じゃ」

インパは、ゼルダ<sup>ひめ</sup>姫の<sup>ねむ</sup>眠る<sup>さいだん</sup>祭壇<sup>よこ</sup>の<sup>だい</sup>横<sup>うえ</sup>の<sup>おな</sup>台<sup>もんしゅう</sup>の上<sup>ほん</sup>より、<sup>まきもの</sup>やはり<sup>たい</sup>同じ<sup>と</sup>紋章<sup>て</sup>のある<sup>わ</sup>一本<sup>た</sup>の<sup>わ</sup>巻物<sup>た</sup>と、<sup>めい</sup>6つの<sup>ちい</sup>小さな<sup>ちい</sup>クリスタル<sup>ちい</sup>を取り、<sup>と</sup>リンク<sup>と</sup>に<sup>て</sup>手渡<sup>わた</sup>しました。

「リンク、それは偉大<sup>いだい</sup>なる<sup>おう</sup>王<sup>とき</sup>が、<sup>よう</sup>きたる<sup>とき</sup>べき<sup>とき</sup>時<sup>とき</sup>のため<sup>よう</sup>に用<sup>よう</sup>  
意<sup>い</sup>しておいたものを、<sup>わたし</sup>私の<sup>いりぞく</sup>一族<sup>だいたいつた</sup>が<sup>い</sup>代々<sup>い</sup>伝<sup>い</sup>えてきたものじゃ。  
古代<sup>こ</sup>の<sup>だい</sup>文字<sup>も</sup>で<sup>じ</sup>書<sup>か</sup>き<sup>しる</sup>記<sup>しる</sup>してある<sup>い</sup>ので<sup>いま</sup>今<sup>だれ</sup>では<sup>よ</sup>誰<sup>もん</sup>も<sup>もん</sup>読<sup>もん</sup>め<sup>もん</sup>ぬが、<sup>し</sup>紋<sup>し</sup>章<sup>し</sup>を持<sup>し</sup>つ<sup>し</sup>そ<sup>し</sup>な<sup>し</sup>た<sup>し</sup>なら、<sup>よ</sup>読<sup>よ</sup>む<sup>よ</sup>こ<sup>よ</sup>とも<sup>よ</sup>でき<sup>よ</sup>よう。<sup>し</sup>それ<sup>し</sup>には<sup>し</sup>トラ  
イフォース<sup>かん</sup>を<sup>ぜん</sup>完全<sup>かん</sup>な<sup>かん</sup>もの<sup>かん</sup>とする<sup>かん</sup>鍵<sup>かん</sup>が<sup>かん</sup>隠<sup>かん</sup>されて<sup>かん</sup>いる<sup>かん</sup>という。  
さあ、<sup>よ</sup>読<sup>よ</sup>む<sup>よ</sup>が<sup>よ</sup>いい」

リンクは半信半疑で、巻物に目を通しました。するとどうでしょう。今まで見たこともない文字なのに、まるで文字のほうから語りかけてくるように読むことができるのです。

その巻物には、こんなことが書かれてありました。

『後世のトライフォースを操るものよ。そなたにトライフォースの秘密を伝えよう。トライフォースには、3枚の種類がある。すなわち“力”、“知恵”、そして“勇気”。この3枚のトライフォースを合わせた時、トライフォースはその最大限の力を発揮するのだ。』

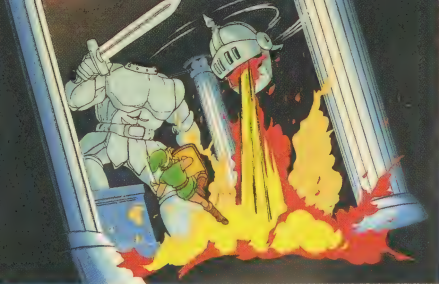
3枚のうち、“力”と“知恵”の2枚は王国に残すから受け取るがよい。しかし“勇気”のトライフォースは理由あって私が隠した。

トライフォースは誰でも使えるというわけではない。悪しき心を持たぬしっかりとした人格も必要だが、生まれながらの特殊な素質も必要なのだ。残念ながら私の生きている間に、そのような人物を見つけることはできなかった』



『それで私はハイラル全土に魔法をかけることにしたのだ。  
素質を持った人間が道を誤らずに育ち、さまざまな経験を  
積み、ある年齢に達した時、紋章が現れるようにな。

しかし、もしそれまでに、他の誰かがトライフォースを  
使えばどうなるだろうか。使い方を誤れば、さまざまな悪  
を産み出す』



『<sup>いゆう き</sup>“勇氣”のト

ライフォース

は、ハイラル

<sup>いち ばん おお</sup>で一番大きい

<sup>しま デス ・ バレー</sup>島の“死の谷”

<sup>だい しん でん</sup>にある大神殿

<sup>かく</sup>に隠してある。

しかし、そこ

<sup>はい</sup>に入るには、

まずハイラルにある6つの神殿で、<sup>しん でん</sup>守護神と戦い<sup>しゅ ご しん</sup>“結界”<sup>たか</sup>を解かねばならぬ。これらの守護神は、私が<sup>しゅ ご しん</sup>神殿に<sup>けつ かい</sup>外敵が<sup>しん でん</sup>侵入するのを<sup>ふせ</sup>防ぐために<sup>つく</sup>作ったものだ。そして<sup>しゅ ご しん</sup>守護神を<sup>たお</sup>倒したら、その奥の石像の額にクリスタルをはめこむのだ。6つの<sup>しん でん</sup>神殿のすべての石像にクリスタルをはめ終わった時<sup>お</sup>“死の谷”に張られた<sup>けつ かい</sup>“結界”は解け、大神殿に入る<sup>だい しん でん</sup>ことができるようになる。そこでそなたは、最後の<sup>さい ご</sup>守護神と戦<sup>しゅ ご しん</sup>うことになる。その守護神を倒してはじめて、トライフォースを<sup>て</sup>手にすることができるのだ。

<sup>おそ</sup>恐れることなかれ、そなたならきっとトライフォースを<sup>え</sup>得ることができよう。そしてハイラルの<sup>き ぼう</sup>希望の<sup>ひかり</sup>光となることを願う』



まきもの よ お  
巻物を読み終わり、ゆっくりと顔を上げるリンクにイン  
たん かん  
パは嘆願した。

「初代ゼルダ姫にかけられた魔法も、トライフォースを使  
しよ たい ひめ ま ほう つか  
えばきつと解けるはずじゃ。

リンク、お願いじゃ。トライフォースを完全なものにし、  
ひめ すぐ かん ぜん  
姫を救っておくれ。そして、平和なハイラルを取り戻して  
へい わ と もと  
おくれ」

リンクは無言でうなず  
む ごん  
くと、祭壇のほうを一目  
さい だん ひと め  
見て部屋を後にしました。

そしてリンクは一人旅  
ひとり たひ  
立っていきました。左手  
ひだり て  
にマジカルソード、右手  
みぎ て  
にはマジカルシールドを  
も  
持って。

いっぽうそのころ、ガ  
ノンの手下たちは魔界より  
て した ま かい  
新たな仲間を呼び寄せ、  
あら なか ま よ  
ガノン復活にむけて動き  
かっ かつ うご  
はじめようとしていたの  
です……。







こうだい  
広大な  
ハイラルが  
ぼうけん  
「冒険」の舞台だ  
ぶ たい

ハイラルの土地のどこ  
かにある6つの神殿。各  
所に潜むガノンの手下た  
ちと戦い、経験を積み、  
あちこちの町に立ち寄り  
ながら情報を聞き、それ  
を見つけねばなりません。  
そして、「死の谷」の大神  
殿で、守護神と戦いぬき、  
"勇気"のトライフォース  
を手に入れる——それが  
リンクの使命です。

だい しょう  
第1章

と ち  
ハイラルの土地へ、

ふた た び だ  
リンクは再び旅立った

おうこく きた しろない

王国・北の城内

ここは北の城。いよ

いよリンクの冒険が始

まろうとしているんだ。

さいだん うえ ひめ  
祭壇の上には、ゼルダ姫

しず おむ つづ  
が静かに眠り続けている。

リンクの命は3つ与えられている

はじ ぼうけん  
始まろうとする冒険のために、

リンクには3つの命が与えられた。

ライフ みず なか  
LIFEがなくなったり、水の中など

に落ちてしまうと、この命が1つ

減る。1つ1つを大切に戦うよう

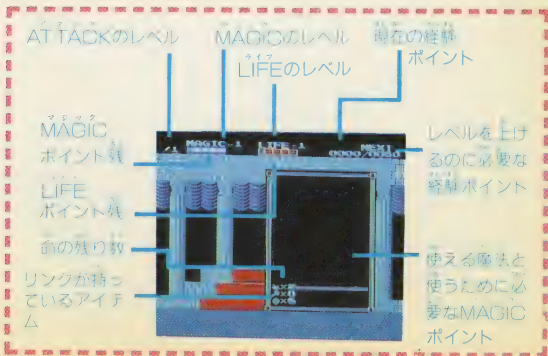
にしなければいけないぞ。

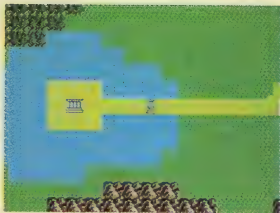
命がなくなる  
とオシマイだ



## ●城を出る前にリンクのステータスを見てみよう

リンクは3つの力の要素（ATTACK・MAGIC・LIFE）を持っていて、それらの状態は画面上部に表示されている。レベルはその力に対するリンクの能力で、ポイント残は、その力をあとどれだけ使えるかを示しているんだ。STARTボタンを押すと、サブ画面が呼びだせ、使える魔法や持ち物が確認できるよ。





## きた しろ きんこう 北の城・近郊

じょうがい で  
城外に出たリンク。

いよいよ冒険の旅の始まりだ。空気のきれいなハイラルでは、かなり遠くのほうまで地形を見わ

たせるぞ。湖にかこまれた北の城から、道ぞいに東へ進むリンクの姿が見える。こんなふうには、リンクが移動をしている時の画面を“地上マップ”というんだ。

## ●ハイラルの土地を歩くリンク

まずは東へ道ぞいに進んでみよう。

十字ボタンでコントロールするんだ。

アイテムがあればA・Bボタンで使える。



リンクの移動



ゲームのポーズ／再開

笛を吹く

ハンマーを使う

A・Bボタンはアイテムを手に入れていないと使えないゾ



●町・森・山……ハイラルにはさまざまな地形が

自然豊かなハイラルの

土地は、山や森、川や草

原などいろいろな地形で構

成されている。川などの

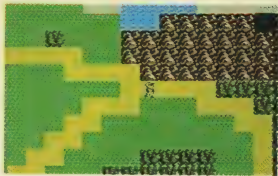
水の上や、山のような険

しい地形のところ以外なら、リ

ンクはどこでも移動できるぞ。

町や洞くつ、道をふさぐ大岩な

ども見つけられるはずだ。



主な地形は  
下を見てネ



道 みち		草原 そうげん		森 もり	
海・川 うみ・かわ		砂漠 さばく		沼 ぬま	
山 やま		墓場 はかば		はしけ	

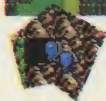
# トライフォースを求めて

——ガノンの手下との遭遇

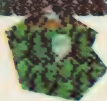
「おっと！」——ふとしたはずみで、道はずれて、森の中に入ってしまったリンク。

その時、敵たちの影が!!

リンクが道からはずれて歩いていると、ガノンの手下たちが狙って近寄ってくる。敵



強い敵



弱い敵



たちは上にある2つのシンボルマークで表示されるぞ。そのマークとリンクが重なると、戦闘画面に切りかわり、戦闘画面——戦い開始だ!

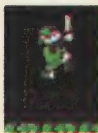
戦いの基本は剣でダメージを与え、盾で攻撃を防ぐこと。相手の高さや、攻撃してくる高さを見て、うまく行動しよう。

右のそれぞれのポーズのとき、●の高さの攻撃を防ぐことがとができる。×の高さからだダメージを受けるぞ。

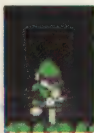


●ぶつうのとき

○下を押しているとき



○ジャンプ突き



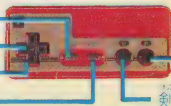
○下突き

剣士から技を教われれば、ジャンプ突きや下突きもできるようになる。

せんとう  
戦闘  
シーン  
での

コントローラ操作

魔法を使う  
リンクの移動  
盾を下げる ジャンプ中・下突き  
サブ画面呼出し



ジャンプ  
剣をふる

てき か けいけん ち え  
敵に勝ち経験値を得る

バシュッ! みごと

に敵をやっつけたリンク。

はじけ散った敵のあとに、

ポツと数字が浮かんだ。

この数字は、リンクが



てき たか え  
敵との戦いで得られた“ポイント”。つまり、どれだけ  
たたか けいけん つ う ち  
戦いの経験を積んだかという数値なんだ。このポイント  
あつ つよ  
を集めることによって、リンクは強くなっていくぞ。

つよ てき たか え  
強い敵ほど高いポイントが得られるけれども、その  
とき  
時のリンクではとうていかなわない敵と戦えば、や  
ら れる 危険も大きい。敵の強さをよく見きわめて戦おう。  
き けん おお てき つよ み たたか  
ポイントだけにまどわされてはいけないぞ。



けいけん つ つよ  
●経験<sup>けいけん</sup>を積<sup>つ</sup>むことでリンクは強<sup>つよ</sup>くなる

ポイントを集め、それが戦  
闘画面の右上の“NEXT”のポ  
イントに達すると、リンクの  
3つの要素のうち、1つのレ  
ベルを上げられる。このとき、



戦闘画面に上のようなセレクト  
メニューが表示されるので、十  
字ボタンで上げたい要素のとこ  
ろに矢印を移動させ、START  
ボタンを押し、決定しよう。

ゲームオーバーになるとレベルがもどっちゃうぞ

ゲームオーバーになると3つの要  
素は全て、1番低いもののレベルに  
統一されてしまう。この統一された  
レベルが、リンクのレベルなんだ。



## ● 3つの要素でいろいろなリンクが作られる

リンクの持つ3つの要素は、最高8レベルまで上がる。それを超えて上げると、リンクが1UPするんだ。それぞれのレベルを上げるとどうなるかというところ……。

**ATTACK** このレベルを上げると、1度の攻撃で敵に与えるダメージが大きくなる。

**MAGIC** 上げることにより、魔法を使った時のマジックポイントの減る量がかわっていくのだ。

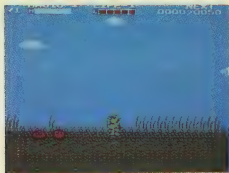
**LIFE** リンクの防御力。ダメージを受けた時のライフポイントが減る量が少なくてすむようになるぞ。



マジックとライフのポイントは、そのレベルを上げると回復する。だけど、ポイントの最高値を上げるには、どこかにある器を見つけたさなきゃだめだぞ。



●敵とあった地形で、画面と敵の種類が決定される



そうげん

草原

なん しょうがいぶつ  
何の障害物

もない、平

たんな地形だ。戦うのも、逃  
げるのもラクで、自由に行動  
することができる。

↓ビート (アカ) ボト (アオ)

からだ  
体をふるわせながら動く、ゼリー  
じょう  
状のモンスター。ボトは大きくジ



どう  
洞くつ

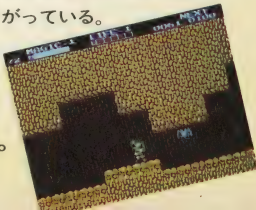
ヤンプして  
くるので注意しよう。

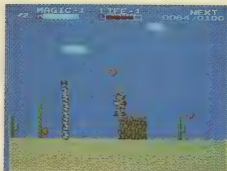
↓エーク



くら ところ せいかつ  
暗い所で生活するコウモリ。  
ふだんは木や洞くつの天井  
てんじょう  
にぶらさがっている。

た ちけい くら くら  
他の地形に比べて暗く、せま  
くるしい。段があつたり、穴  
だん ちけい ふくざつ  
があつたりと、地形も複雑だ。





かんそう ち  
乾燥した地。

さばく  
砂漠

てきおう  
そこに適応

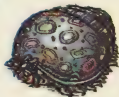
した、昆虫こんちゅうタイプのモンスターがいる。風かぜが強く、小ちいさな岩いわが飛とび交かうところもある。

## ●ゲルドアーム

じめん から てん へ  
地面から天に向かっ  
て体をのばす巨大な  
むし 虫。頭にダメージを  
あたえないと倒せない。



ローダー



## ●ゴーリア



つか  
ブーメランを使  
い、リンクを攻撃してくる  
こ おに 小鬼。ブーメ  
ランは盾で防  
げらる。草原や  
洞くつにもい  
るぞ。



じめん  
地面をズルズル  
とはいずりまわ  
る甲虫。生命エ  
ネルギーを食べ  
る。洞くつの中にも生息してい  
るぞ。





こ<sup>だ</sup>木立ちにか  
こまれて、

りかり光<sup>ひかり</sup>があまりさしこまず、くら暗い。  
おお<sup>お</sup>多<sup>てき</sup>くの敵<sup>ひそ</sup>が潜<sup>ひそ</sup>んでいて、き木<sup>き</sup>の  
うえ上<sup>こうげき</sup>から攻<sup>こうげき</sup>撃<sup>き</sup>してくることも。

## モリブリン

① デーラー

おも<sup>おも</sup>もり<sup>もり</sup>す<sup>す</sup>こ<sup>こ</sup>おに<sup>おに</sup>主に森に住む小鬼。ヤリを使って、リ  
ンク<sup>こうげき</sup>に攻<sup>こうげき</sup>撃<sup>き</sup>をしかけて  
くるが動き<sup>うご</sup>  
は鈍<sup>にぶ</sup>い。



き<sup>き</sup>うえ<sup>うえ</sup>木<sup>き</sup>の上<sup>うえ</sup>か  
ら糸<sup>いと</sup>を垂<sup>た</sup>らして  
じょうげ上下<sup>あお</sup>する。青<sup>あお</sup>いデ  
ーラー<sup>じめん</sup>は地<sup>お</sup>面に降<sup>お</sup>り、リン  
ク<sup>ねら</sup>を狙<sup>ねら</sup>ってくるぞ。

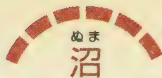
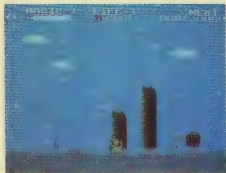


② モービー



じょうくう上空<sup>じょうくう</sup>から  
すいらく<sup>すいらく</sup>垂直<sup>そく</sup>に舞<sup>ま</sup>いおりてき  
て、リンク<sup>ねら</sup>を狙<sup>ねら</sup>う。  
せいめい<sup>せいめい</sup>りょく<sup>りょく</sup>低<sup>ひく</sup>いが、動き<sup>うご</sup>が速<sup>はや</sup>  
いので倒<sup>たお</sup>しにくいぞ。





しっ ち たい じ  
湿地帯で地  
めん どの  
面が泥のよ

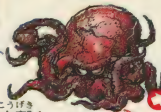
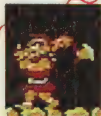
うになっている。リンクの体  
がしずんでしまい、ある歩きにくい。

## ○ オクタロック

地上ダコ。ピョンとはね、  
口から岩を吐き攻撃し

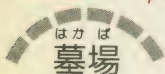


てくるの  
で注意。



ダイラ

ワニの兵士。手に持  
ったオノで攻撃。オ  
ノは盾では防ぐ  
ことはできない。



は か ば  
墓場

墓場を飛びまわるユー  
レイ。十字架を持って  
ないと見えないものも。



## ○ モア



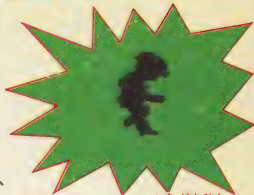
小高い丘につくられていて、  
少し段になっている。広大な  
霊園の中心には王の墓もある。



## ● リンクが倒されれば、ガノンが復活する

「う！ やられた！」——<sup>けんとう</sup>健闘

のかいなく、リンクが授か<sup>さず</sup>った  
全ての命を失くしてしまうと、  
ガノンが復活し、ゲームオーバ  
ーになってしまう。そうすると、



そのときのポイントは〇に<sup>ゼロ</sup>戻り、各<sup>かく</sup>レベルは、一番低<sup>いち はん ひく</sup>  
いものにそろえられ、北<sup>きた</sup>の城<sup>しろ</sup>から出直<sup>で なお</sup>しになるのだ。

## ● 先を急がずに、レベルを十分に上げておこう

ガノンが復活<sup>ふっかつ</sup>してしまうと、ハイラルの地<sup>ち</sup>はますます  
荒<sup>あ</sup>れてしまう。そうならないためにも、注意<sup>ちゅうい</sup>深く行<sup>い</sup>  
動<sup>どう</sup>しなくては<sup>うで</sup>いけないぞ。キミの腕<sup>うで</sup>では、絶対<sup>ぜったい</sup>この先<sup>さき</sup>  
の敵<sup>てき</sup>にかないそうにないと思<sup>おも</sup>ったら、もうひとつレベ  
ルを<sup>あ</sup>げようようにガンバってみよう。



目的<sup>もくてき</sup>である神<sup>しん</sup>殿<sup>でん</sup>や、まだ行<sup>い</sup>ったこと  
のない土<sup>と</sup>地<sup>ち</sup>に早<sup>はや</sup>く行<sup>い</sup>きたい気<sup>き</sup>持<sup>も</sup>ちはわ  
かるけど、そこはグツとこらえること。

てき うご こころはき ぶき  
●敵の動きをよくつかんで、攻撃を防ごう



それでもやはり、<sup>すこ</sup>少しずつ  
つよ <sup>てき</sup>強い敵と戦っていか<sup>たたか</sup>な<sup>ぼう</sup>きや冒  
けん <sup>すす</sup>険は進まない。強い敵<sup>つよ</sup>たちは  
たい <sup>あ</sup>体当たりだけでなく、いろい  
ろな<sup>もの</sup>物をつか<sup>こうげき</sup>って攻撃してく

るぞ。それを<sup>しールド</sup>盾を使<sup>つか</sup>つてうま<sup>う</sup>く受けて、スキができた  
ところで敵<sup>てき</sup>を攻<sup>こうげき</sup>撃しよう。敵の動きをつか<sup>てき</sup>む<sup>うご</sup>のが勝<sup>しょう</sup>利<sup>り</sup>



<sup>みち</sup>への道だ。

<sup>しールド</sup>盾で受<sup>う</sup>けられないモノには気<sup>き</sup>をつけろ

<sup>しールド</sup>盾を使<sup>つか</sup>つて防<sup>ふせ</sup>げないものはうま<sup>う</sup>くかわそう！



チェーンハンマー



オノ



こん棒<sup>ぼう</sup>



ファイアボール





●ここだ！というときには魔法も使わなくてはネ

リンクが冒険を続けていくうちに、  
いろいろな魔法を身につけられる（46  
P参照）。魔法はリンクの持つポイン  
ト内でしか使えないけれど、強い敵だ  
なと思ったら、迷わず使ってみよう。



●妖精はLIFEを回復してくれる

時おり、敵に交って赤いシンボルが出る。  
これに重なると妖精がいて、触れるとリン  
クのLIFEを回復してくれるよ。どこかに妖  
精の住んでいるところもあるぞ。



どうしてもダメならまた次の日にしよう。

それでもダメッ！という時は、ム  
キになってやらずに、ゲームオーバー  
後“SAVE”を選んで終了しよう。持  
ち物やレベルがカードに記録される。





城の近くの町に着く

道に沿って歩いていくと、やがて町が見えてきた。「町の人たちに聞けば、神殿のことがわかるかもしれない。体を休

ませてくれるところもあるだろう」。そう考えたリンクは、その町に立ち寄ってみることにした。町の中は家が立ちならび、忙しそうに人々が行き来している。しかしみんな、ハイラルの平和を願っている。



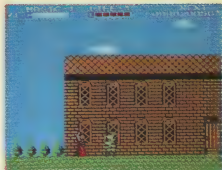
町に入るまでにはちょっと時間が必要だ

リンクが町に向かうと、「WAIT」と画面に表示される。この間はディスクドライブが作動中だから、カードを抜いたりせず、しばらく待っててネ。



まち ひと かい わ じゅうよう  
●町の人たちとの会話は重要なヒントだ

まち なか ある ひと  
町の中を歩いている人たち  
かさ とき ビー  
と重なった時に、⑥ボタンを  
お ひと かい わ  
押すとその人と会話ができる  
んだ。まち ひと  
町の人たちは、リンク



はなし き  
の話を聞いて、いろんなこと  
こた  
を答えてくれるよ。

じゅうよう  
なかには、重要なヒントを  
くれたり、リンクにたのみご

ひと  
とをしてくる人もいる。いろんな人（ひと）にどんどん話（はなし）しか  
けてみることにしよう。

ひと かさ  
また、人と重なっていないと  
きに⑥ボタンを  
お  
押すと、そこに  
なに かが  
何かないか探  
せるんだ。



## ● リンクを招き入れてくれる家もあるはずだ

人によっては、リンクを家に招き入れてくれる。その人の家に入るときは、後ろについて行ってドアの前に行き、ドアを開けてくれたら、十字ボタンの上を押



して家の中に入ろう。家の中でも⑧ボタンを使って人と話したり、何かないか見たりできるよ。タイミングをまちがえて、閉め出されたりしないようにね。



たまにドアがはじめから開いている家もある。そこへは自由に出入りができるから、とにかくく入ってみよう。きっと何かがあるはずだ。

マジック おし かくにん  
●魔法を教えてもらったら確認してみよう

まち かなら マジック おし  
町には必ず魔法を教えてくれる

ひと マジック しゆるい  
人がある。魔法の種類によっては、

マジック うつわ りょう  
MAGICポイントの器の量や、ある

じょうけん み おし  
条件を満たしてないと、教えてもら

おそ マジック  
教わった魔法を  
つか  
使うには？

せんとう  
戦闘シーンのときや  
まちなか セレクト  
町の中でSELECTボ  
タンを押すと魔法が使  
える。使いたい魔法は、  
そのたびにサブ画面に  
して選んでおく必要が  
ある。右がサブ画面の  
表示の説明だ。よく見  
ておこう。

いのちのこ おう  
命の残り数

し かぎ かず  
持っている鍵の数

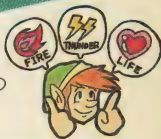
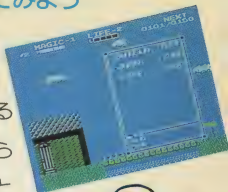
のこ おう  
残りのクリスタル数

マジック  
魔法の名称



アイテム

使うのに必要な  
MAGICポイント  
リンクの持っている



えないこと  
もあるけれど、  
各町で必ず1つ  
まな  
学べるんだ。



しんでん とつにゅう

## 神殿へと突入

まち じょうほう て い  
町で情報を手に入れ、  
しんでん  
リンクはついに神殿へ  
き たか かさ  
やって来た。戦いも重ね、  
じゅうぶん あ  
十分にレベルも上げたし、  
まち  
いくつかの町でいくつか

マジック おそ  
の魔法も教わった。もしまだレベルも上がってなく、  
マジック なに おそ  
魔法も何も教わってないようだったら、もう1度ひき  
かえ  
返してきたほうがいいかもしれない。

しんでん なが あいだやぶ  
神殿は、長い間破られることのなか  
つた せいいき  
った聖域。だからそこには、それなり  
つよ てき  
の強い敵たちがいるはずだ。



しんでん いりぐち い し かん  
神殿の入口に行くにはちょっと時間がかかる

しんでん はい まち おん  
神殿に入るときも、町と同じようにデ  
ィスクドライブが作動する。左の画面が  
て き かわり  
出て切りかわるまで、ちょっと待つてネ。



# ● 神殿の中はさらに手強い敵でいっぱいだ

しん でん なか てき おう つく えら もの  
 神殿の中の敵たちは、王によって作られ選ばれた者  
 たちだ。その強さは並大抵のものではないぞ。

## ● アイアンナック



えら  
 選ばれた鋼  
 鉄の戦士。盾と剣  
 を使いこなす強敵  
 で何種類かいる。



からだ だ  
 体からトゲを出す  
 とくしゅ ちい  
 特殊スライム。小  
 さいため、下突きを  
 つか したつ  
 使うこと。



## ● マタルフォン

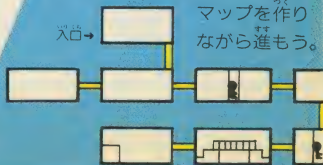


ガイ  
 コツ  
 の戦士で、剣はな  
 んとか使いこなせるが、盾の  
 扱いは苦手だ。

## ● 神殿は複雑な迷宮なんだ

しん でん せんとうが  
 神殿はいくつかの戦闘画  
 面で構成された迷宮になっ  
 ている。下の図を参考に、

マップを作り  
 ながら進もう。



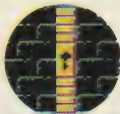
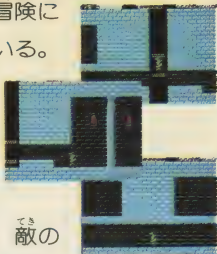


# ● 神殿の中のアイテムを取り、神像へ

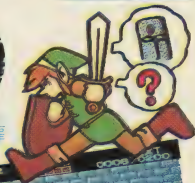
しん でん なか しん ぞう ぼう けん  
神殿の中には神像のほかに、冒険に  
ひつ しょう  
必要となるアイテムが隠されている。

しゅ ご しん たお  
守護神を倒すだけでなく、この  
アイテムを手に入れるのも忘れ  
ちゃだめだ。かぎ しか かつ ぶら  
鍵のかかった扉も  
あるから、かぎ さが  
鍵も探そう。

かく しん でん しゅ ご しん たたか てき  
各神殿の主護神との戦いでは、敵の  
せい めい りょく が めん ひだり ひょう  
生命力が画面左に表  
じ される。それを目  
め  
やす たたか  
安に戦うのもいいか  
もしれない。

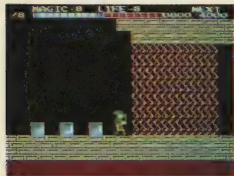


鍵のかかった扉



——そして<sup>だいしんでん</sup>大神殿へと

そして6つのクリスタルを<sup>しんぞう</sup>神像にはめこんだら、いよいよ<sup>だいしんでん</sup>大神殿へと突入だ。<sup>とつにゅう</sup>大神殿はリンクの<sup>そうぞう</sup>想像をはるかに超えるほどに<sup>ひろ</sup>広い。そして最後の<sup>さいご</sup>守護神に勝った時、リンクの<sup>しん</sup>真の<sup>こころ</sup>心がためされるんだ！



<sup>だいしんでん</sup>大神殿の<sup>けっかい</sup>結界をといて中に<sup>なか</sup>入れば、その中でゲームオーバーになっても、<sup>コンティニュー</sup>CONTINUEすれば、<sup>だいしんでん</sup>大神殿の<sup>いりぐち</sup>入口から再<sup>さい</sup>スタートだ。ガンバレ!!

大神殿に入る時は、ディスクカードをA面にセットし直さなくてはならない。6つの<sup>ふしづみ</sup>神殿をクリアせずに行っても、<sup>けっかい</sup>結界にはばまれてムダな時間がかかっちゃうぞ。

# 第3章

## キミの

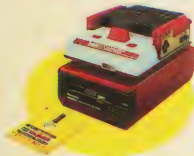
ほうけん

# リンクの冒険のための

## ゲームデータ&マニュアル

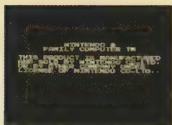
さあ、リンクの冒険のお話がわかったら、いよいよキミが冒険をはじめめる番だ。ここからは、そのために必要なことが書かれているぞ。よ〜く読んでネ！

### ●ゲームを起動させなくっちゃ始まらない



まずはディスクシステムと本体をしっかり正しく接続しよう！ 電源をONにするとタイトル画面が出る。そうしたらカードのSIDE Aを上にして、ディスクドライブにセットするんだ。タイトル画面が出てこないキミ！ もう1度本体とディスクシステム、そしてテレビとの接続を確認だ。それからもう1度やり直してみよう！





ナウ ローディング ひょうじ  
 “NOW LOADING…”という表示  
 が画面中央に出たあと、しばらくすると左の画面が出てくる。そして下の  
 ようなゲームのタイトル画面が出て

オーケー  
 くれればOK！ もしこの2つの画面が現れずに、“ビー  
 ビーツ” と音がしたら、異状な事が起きた合図だ。その  
 時はディスクドライブの赤ランプ  
 が消えるのを待ってカードを取り出し、52ページの一覧表を見て必要な  
 処置をとろう！



“NOW LOADING…”の表示の  
 あとで、“A, B SIDE ERR.07”と  
 出たら、カードのA・Bが逆にセット  
 されているぞ。カードを取り出し確  
 認して、セットし直そう。また、カー  
 ドをセットしても表示が変わらな  
 い時は、もう1度接続を確認しよう。



## ● 新しいリンクをディスクカードにつくっちゃおう

タイトル画面が出たら、START  
ボタンを押すと右のセレクトモードに  
切りかわる。新しくゲームをはじめる



ためには、「NAME TOUROKU」を  
選び、左の登録モードに切りかえよう。  
ここで十字ボタンとAボタンで下から

文字を選び、名前(8文字まで)を  
つければ、新しいリンクが作れる。

もし、リンクをつくりかえたく  
なったら、「KILL MODE」を選ん  
で(右の画面)、つくりかえたいリンクを選べばOK。



セレクトモードで名前登録してあるリンクを選べば  
ゲーム開始。各モードではSELECT  
CTボタンで妖精を動かし、START  
ボタンで選ぶ。「END」を選  
ぶとセレクトモードに戻るぞ。



## ●ゲーム中のコントローラ操作を覚えておこう

『リンクの冒険』では、その画面モードによってコントローラ操作が違ふ。それをまとめたのが下の表だ。  
実際にリンクをコントロールしてみても覚えよう！

### 地上マップ

#### での操作

リンクの移動  
ゲームのポーズ／再開  
笛を吹く  
ハンマーを使う

#### 魔法を使う

リンクの移動  
魔法・レベルアップ選択  
盾を下げる／ジャンプ中・下突き  
レベルアップ決定  
ジャンプ  
剣をふる  
サブ画面呼出し

### 戦闘シーン

#### での操作

#### 人と話す

家の中に入る  
リンクの移動

### サブ画面

#### での操作

※そのほかのコントロールは戦闘シーンと同じ

サブ画面が表示されているとき、コントローラIIのAボタンと十字ボタンの上を同時に押すと、ゲームを中止できます。

# ● リンクが学ぶ魔法はこれだけある

あちこちの町で教えてくれる魔法は8つ。リンクの持っているMAGICポイントの残りと、それぞれの魔法



## シールド SHIELD

リンクのLIFEレベルを一時的にアップさせる。敵から受けるダメージ

が半分ですむ。リンクのレベルが低いうちは重要となる魔法だ。



## ジャンプ JUMP

この魔法を使うと、リンクのジャンプ力が上がる。ふつうのジャンプではとどかなかった高い所にも、登ることができるよ。

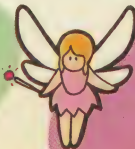
ふつうのジャンプではとどかなかった高い所にも、登ることができるよ。



## ライフ LIFE

これでリンクのLIFEポイントを

あるていど回復させることができる。もうダメ！ となる前に、この魔法を使うといいよ。



## フェアリー FAIRY

妖精に変身する魔法だ。これを使って、空を飛んだりできる。ガケなど

けわしい地形が苦手なキミは、使ってみるのもいいね。

MAGICポイントは1マス（器1つ）あたり16ポイント。何マス



法ツクのポイントしょう ひ りょう消費量、そして効用こうようをよく考かんがえて使つかおう。  
 場ば あい合によつては、魔マジック法を使つかわないと、先へ進すすめないこ  
 ともある。魔マジック法は画が めん面が切きりかわるまで有ゆう効だこうよ。

## ファイア FIRE

この魔マジック法つかを使うと、  
 ⑧ボタビュンで剣けんをふ  
 ると同時どうじに、フア  
 イアボールが投なげ  
 られる。たてきだなかし敵きの中なかには効き  
 目のないスゴイやつもいるんだ。



## スベル SPELL

不思議ふ し ぎな呪文じゆもん  
 を唱となえる魔マジック法こう  
 だ。どんな効  
 果かがあるかはわからない。  
 敵てきによつては、恐おそしさに震ふる  
 えあがるともいう。



## リフレックス REFLEX

盾しゅどで受うけ防ふせいで  
 いた、神しんでん殿なかの中  
 にいる魔まほう法つか使い  
 ちの放はなつ魔まほう法つかを、はね返かえ  
 すことができるようになる  
 不思議ふ し ぎな魔マジック法だ。



## サンダー THUNDER

最強さいきやうの魔マジック法で、  
 画が めん面上の特定とくていの  
 敵全てきてに、ダメ  
 ージを与あたえることができる。  
 たただし、使つかいこつなすために  
 は、リンクが強つよくなくては。



ぶのこん残のこっているかを目め安やすにして、魔マジック法の使つかいかたを考かんがえてみよう。

## ●アイテムはトライフォースへの道を切り開く

6つの神殿や、いくつかの洞くつの中などでは、いろいろなアイテムが手に入る。ここでは神殿などに隠されている特殊アイテム(49P➡)と、そのほかのアイテム(48P↓)を紹介している。49Pのアイテムは、戦闘シーンでのサブ画面に表示される。アイテムは剣で突きさせば、手に入れることができるよ。

マジック  
のつぼ



マジック リンクのMAGICポイントが回復する。  
あか あお 赤と青の2つがあり、回復力が異なる。



宝袋



経験 リンクの経験ポイントがアップするボーナスだ。敵から出たりもするぞ。



ハートの  
うつわ



ライフ リンクのLIFEポイントの器が1つ増え、LIFEが回復する。生命力が高くなるわけだ。



マジックの  
うつわ



マジック リンクのMAGICポイントの器が1つ増え、回復する。ポイントの最大値が16増えるんだ。



人形



リンクによく似た人形だ。これを取ると、リンクの命の数が1つ増えるぞ。



ローソク



これを取ると、今まで暗やみで見えなかつたところが明るくなる。



ハンマー



地上マップで、岩を壊したり、木を切ったりできる。(A)ボタンで使うんだ。



聖なる  
グローブ



神殿の中のブロックを、剣をふることで、つきくずせるようになる。



イカダ



これを取ると、はしけから海を渡れる。  
海の向こうには何があるのだろうか？



聖なる  
ブーツ



不思議な羽が生えている。言い伝えでは、  
これをはくと神様に近づけるといえるが？



笛



ハイラルに伝わる不思議な音色を奏でる。  
その音は、古き力を呼び起こすという。



マジカル  
キー



鍵のかかった扉をいくつでも開けること  
ができる魔法のキーなんだ。



十字架



秘められたその力で、ふだんは見るこ  
のできなかった敵の姿が見える。



だい 第4章 しよう

おほ

# これだけは覚えておいて

ちゅう い じ こう

## ほしい注意事項



ディスクカードの中には、キミがい  
ままでプレイしてきたゲームデータを

はじめ、イロんなモノがつまってる！ とってもデリ  
ケートだけど、キミが注意をよく守って大切に扱えば  
とっても長モチするゾ。

## ディスクカードは大切に**取り扱**おう



●ディスクカードの**窓**から  
見える茶色の**磁気フィルム**  
部分には、絶対に**指**などで  
直接**触**れないで！ それか  
ら、そこを汚したり傷つけたり  
しないようにも**気**をつけよう。

● 湿気<sup>しっけ</sup>や暑<sup>あつ</sup>さにはとつても弱<sup>よわ</sup>い。風<sup>かぜ</sup>  
とお通<sup>ととお</sup>しのよい涼<sup>すず</sup>しい場<sup>ば</sup>所<sup>しょ</sup>に保<sup>ほ</sup>管<sup>かん</sup>しよう。



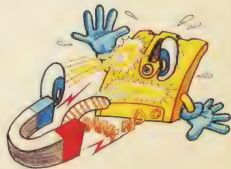
● ゴミゴミした  
ところは大<sup>だい</sup>キライ! ホコリ  
はディスクカードの大敵<sup>たいてき</sup>なのだ。

● 磁石<sup>じしゃく</sup>を近<sup>ちか</sup>づけると、テータ<sup>き</sup>が  
消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ  
なども磁力<sup>じりよく</sup>があるから、近<sup>ちか</sup>づけ  
ないでね。



● 踏<sup>ふ</sup>んづけたり  
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ  
ースの中<sup>なか</sup>に入れておく<sup>い</sup>ように!



ディスクドライブの赤<sup>あか</sup>ランプがついている時は、EJECT  
ボタンを押<sup>お</sup>したり、本体<sup>ほんたい</sup>の電<sup>でん</sup>源<sup>げん</sup>やRESET<sup>リセッ</sup>スウィッチ<sup>て</sup>に手<sup>て</sup>を  
触<sup>ふ</sup>れちゃダメ。大<sup>おお</sup>きな衝<sup>しゅう</sup>激<sup>げき</sup>も与<sup>あた</sup>えないように注<sup>ちゅう</sup>意<sup>い</sup>しようね。

# ディスクシステムが

正常に作動しなくなるときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。 カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。 乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。 カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。 カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。 カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。 カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。



DISK CARD

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

1987年1月31日 初版

---

発行 任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

---

禁無断転載

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1987 Nintendo  
MANUAL © 1987 Nintendo and TOKUMA SHOTEN





リンクの冒険



T4902370500462

# Scanned by Melora of History of Hyrule

historyofhyrule.com  
melorasworld@gmail.com

Hey everyone! I'd personally be really happy to see you make fun things and posts with this. All I ask is:

1. Try to link back to **historyofhyrule.com**, somewhere, somehow, so people can find more info and other works, reach me if they have questions, or want to contribute other content. It's actually how I've found out about so many of these things and been able to get them to you in turn.

2: Please always try to be respectful of the original creators.  
I never want my site to come into conflict with any publishers or artists for making lost works accessible.

Because, in the 20 years I've been doing this, I have never once left scans up if something comes back into print again or ignored an artist's wishes. I only do the scanning work I do because, as a Zelda enthusiast, I don't want something that is actually out of print to be unknown and lost forever.

Thank you for understanding!  
-Melora